EL PACTO

de los Hombres Lobo de Castronegro

Un juego de Philippe des Pallières & Hervé Marly

Para celebrar la fundación de la aldea por el profesor Philippe y el maestro Hervé, los habitantes de Castronegro al completo les han invitado a un gran banquete.

La Plaza Mayor reluce mostrando orgullosa las paredes de sus edificios recién pintadas para la ocasión.

Todo el mundo ha acudido para darse una buena comilona.

Aprovechando esta ocasión histórica, se ha acordado entre todos un Pacto de alianza para garantizar la supervivencia de la aldea.

¿Podrá resistir este noble intento los malvados instintos de algunos de los asistentes?

¡Parece difícil! Para acabar con esta frágil ilusión, algunos de los personajes más feroces que hayan pisado jamás la aldea de Castronegro se han colado entre los invitados.

Sin embargo, otros personajes igual de poderosos y de espíritu más noble están dispuestos a utilizar sus poderes para luchar contra esta fuerza maligna.

¡Aún queda esperanza!

¿Qué será de la aldea de Castronegro?

Presentación del juego basado en las investigaciones publicadas por el profesor Philippe y el maestro Hervé, reconocidos historiadores lupinos.

En 2001 se publica el juego básico:

Los Hombres Lobo de Castronegro

"En lo más profundo del bosque, la pequeña aldea de Castronegro es desde hace algún tiempo presa del ataque de los Hombres Lobo. Los aldeanos deben superar su miedo para poder erradicar esta plaga venida de la noche de los tiempos, antes de que la aldea pierda sus últimos habitantes".

- 24 cartas de personaje

En 2006 aparece la primera expansión:

Luna Nueva

"Mensajeros secretos, a riesgo de sus propias vidas, han venido a ofrecernos nuevas acerca de la evolución de esta terrible amenaza. Pero la resistencia ya se está organizando, y nuevos personajes con prometedoras habilidades se han alistado en esta batalla contra los Hombres Lobo".

- 36 cartas de evento
- 8 variantes
- 5 personajes nuevos

En 2009 aparece la segunda expansión:

La Aldea

"No quedaban más que las ruinas de la aldea de Castronegro. Voluntarios procedentes de todos los rincones del país han ido ocupando las flamantes casas, granjas y comercios, haciendo que la aldea vuelva a la vida y devolviéndole su dignidad perdida. Sin embargo, estos afables sonidos atraen de nuevo los ecos de viejos y atormentados fantasmas: ¡vuelve a haber siniestros Hombres Lobo acechando desde los rincones de esta nueva comunidad!".

- 29 cartas de personaje entre las que hay 3 personajes nuevos
- 29 fichas de roles
- 14 perfiles de edificios

En 2012 aparece la tercera expansión:

Personajes

"Numerosos ciclos lunares han pasado ya, y Castronegro es de nuevo un lugar tranquilo. Hasta que aparece un niño salvaje que, cada noche, emerge desde lo más profundo del bosque, para romper la calma de la pequeña aldea con sus aullidos, mientras monstruosos polimorfos dejan el rastro de sus terribles cacerías. Por este motivo, los aldeanos han convocado a poderosos Personajes provenientes de todos los rincones del país, para que les ayuden a acabar con esta maldita plaga".

- 24 cartas de personaje
- 17 personajes nuevos

En 2014 presentamos esta recopilación: ***El Pacto***

"Se ha acordado entre todos un Pacto de alianza para garantizar la supervivencia de la aldea". Es sin duda una noble ambición pero, ¿podrá resistir los malvados instintos de algunos?

Parece difícil porque algunos de los personajes más feroces que hayan pisado jamás la aldea de Castronegro se han colado disimuladamente entre los invitados para acabar con esta frágil ilusión.

Sólo queda confiar en que otros poderosos personajes también están presentes para dar una oportunidad a la aldea de combatir contra estas fuerzas malignas.

- 47 cartas de personaje
- 29 fichas de roles
- 14 perfiles de edificios
- 36 cartas de evento
- 8 variantes

¿Qué contiene El Pacto?

+

+

+

Material

36 cartas de evento - 47 cartas de personaje

Los Hombres Lobo

Hombre Lobo Común
(4 cartas)
p. 8

Lobo Feroz
(1 carta)
p. 8

Infecto Padre de todos los Lobos
(1 carta)
p. 8

Los ambiguos

(que pueden cambiar de personaje)

Ladrón
(1 carta)
p. 13

Abnegada Sirvienta
(1 carta)
p. 13

Comediante
(1 carta)
p. 13

Niño Salvaje
(1 carta)
p. 14

Perro Lobo
(1 carta)
p. 14

Los Aldeanos

Aldeano Común
(9 cartas)
p. 9

Niña Pequeña
(1 carta)
p. 10

Aldeano-Aldeano
(1 carta)
p. 9

Protector
(1 carta)
p. 10

Vidente
(1 carta)
p. 9

Anciano
(1 carta)
p. 10

Cupido
(1 carta)
p. 9

Cabeza de turco
(1 carta)
p. 10

Bruja
(1 carta)
p. 9

Tonto
(1 carta)
p. 11

Cazador
(1 carta)
p. 10

Alguacil
(1 marcador)
p. 12

Los solitarios

(que tienen su propio objetivo)

Flautista
(1 carta)
p. 15

Ángel
(1 carta)
p. 15

Abominable Sectario
(1 carta)
p. 15

Hombre Lobo Albino
(1 carta)
p. 15

29 fichas de roles visibles
14 perfiles de edificios - 3 marcadores

(páginas 9 a 12)

Dos Hermanas
(2 cartas)
p. 11

Tres Hermanos
(3 cartas)
p. 11

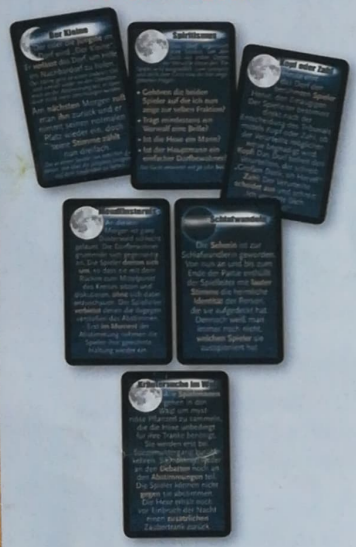
Zorro
(1 carta)
p. 11

Domador de Osos
(1 carta)
p. 12

Juez Tartamudo
(1 carta)
p. 12

Caballero de la Espada Oxidada
(1 carta)
p. 12

36 cartas de evento de "Luna Nueva"



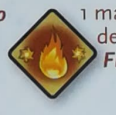
Sin olvidar las 9 variantes de Luna Nueva

(páginas 19 a 22)

Los personajes de "La Aldea"

(que se juegan junto con los edificios)

Pirómano
(1 carta)
p. 18



1 marcador de ***Fuego***

Cuervo
(1 carta)
p. 19

1 marcador de ***Cuervo***

Los personajes de Luna Nueva

(que se juegan con las cartas de evento)

Gitana
(1 carta)
p. 23

Guardia
(1 carta)
p. 23

Los edificios y fichas de roles visibles

(páginas 16 a 18)

15 fichas de ***Vagabundo***

6 fichas de ***Vaca***
y 6 perfiles de ***Granja***

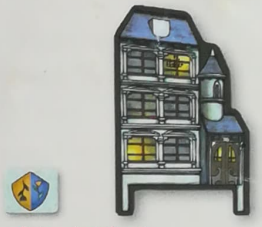
1 ficha de ***Confesor***
y 1 perfil de ***Iglesia***

1 ficha de ***Mortero***
y 1 perfil de ***Choza***

1 ficha de ***Pan***
y 1 perfil de ***Panadería***

1 ficha de ***Navaja***
y 1 perfil de ***Barbería***

1 ficha de ***Copa***
y 1 perfil de ***Taberna***



1 ficha de ***Blasón***
y 1 perfil de ***Palacete***

1 ficha de ***Campana de escuela***
y 1 perfil de ***Escuela***

1 ficha de ***Llaves***
y perfil de ***Ayuntamiento***

Principios generales de una partida de Los Hombres Lobo de Castronegro

Un narrador dirige la partida alternando una serie de días y de noches.

Durante las noches, los jugadores mantienen los ojos cerrados y el narrador va despertando a los personajes nocturnos por turno para que utilicen sus poderes. Cuando todos los roles nocturnos se han terminado de jugar, la aldea se despierta y el narrador indica a todos los jugadores que ya pueden abrir los ojos.

Cada mañana, cuando la aldea despierta, se revelan las víctimas de los personajes nocturnos. Después, los jugadores supervivientes debatirán para eliminar por votación a uno de ellos, con la esperanza de asegurar la supervivencia de la aldea...

El objetivo de cada jugador dependerá de su identidad secreta.

Ver página siguiente (p. 7) para conocer los objetivos ligados a cada Personaje.

Preparación

Los jugadores acuerdan o echan a suertes quién va a ser el narrador, que no tendrá personaje ya que es el encargado de dirigir la partida. En las primeras partidas, es recomendable que el narrador sea alguien que ya conozca el juego, o el que mejor haya entendido las reglas o alguien capaz de crear un ambiente propio para el juego.

(Para más consejos acerca de la narración, visita www.loups-garous.com).

El narrador prepara las cartas de personaje necesarias y los edificios, si decidís utilizarlos. Después, distribuye a cada jugador una carta de personaje boca abajo y una ficha de edificio. Cada jugador mira discretamente su carta de personaje, y la coloca boca abajo delante de él o sobre el perfil de su edificio.

La partida da comienzo...

Desarrollo del juego

Ningún jugador puede revelar a nadie su carta de personaje, ¡pero se puede decir cualquier cosa!

Al dirigir la partida, el narrador seguirá el orden establecido para llamar a los personajes (ver página 24).

A - El narrador duerme a la aldea.

Para ello dice: "Se hace de noche. La aldea duerme. Los jugadores cierran los ojos".

Todos los jugadores bajan la cabeza y cierran los ojos. Tras esto, el narrador va llamando a los distintos personajes nocturnos que se hayan elegido para la partida.

B - Una vez que los ha llamado a todos, el narrador despierta a la aldea.

Para ello dice: "¡Amanece en la aldea! Todo el mundo despierta y abre los ojos. Todos excepto...".

El narrador anuncia en ese momento el o los jugadores que han perecido durante la noche.

Controla entonces la intervención de los personajes que posean un poder específico que se utilice tras dar a conocer a las víctimas.

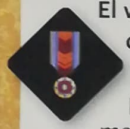
Después la aldea debate y busca sospechosos. El narrador debe animar y avivar los debates.

Cualquiera se puede hacer pasar por alguien que no es. Esta fase es la esencia del juego. Haced gala de vuestra oratoria, tiraos faroles, o simplemente decid la verdad, pero sed siempre creíbles. Al final uno siempre acaba descubriéndose de una forma u otra, y las sospechas siempre acaban por ser acertadas. Bueno, ¡casi siempre!

C - Cuando le parezca oportuno, el narrador da paso a la votación.

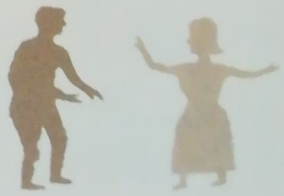
Cuando lo indique el narrador, cada jugador señala con el dedo a su sospechoso.

Los jugadores deben eliminar a un jugador sospechoso de comprometer la seguridad de la aldea. El jugador más votado será linchado.



El voto del Alguacil cuenta doble. El jugador eliminado muestra su carta y ya no podrá comunicarse de ninguna manera con los demás jugadores.

La partida se reanuda desde **la fase A**, hasta que un jugador o grupo de jugadores haya alcanzado su objetivo.



Los distintos tipos de personaje en juego

Cada jugador recibe una carta de personaje. Desde ese momento es, para bien o para mal, un habitante de Castronegro. Esta carta le confiere una identidad secreta, haciéndole pertenecer a uno de los siguientes bandos, cada uno con sus propios objetivos. Algunos personajes poseen además un poder particular.

Los Hombres Lobo *(página 8)*

Los Hombres Lobo Comunes, el Lobo Feroz, y el Infecto Padre de todos los Lobos.

Objetivo: eliminar a los otros habitantes de la aldea.

Los Aldeanos *(páginas 9 a 12)*

Los Aldeanos Comunes, el Aldeano-Aldeano, Cupido, la Vidente, el Cazador, la Bruja, la Niña Pequeña, el Tonto de la aldea, el Anciano, el Cabeza de turco, el Protector, el Cuervo, el Pirómano, el Caballero de la Espada Oxidada, el Zorro, las Dos Hermanas, los Tres Hermanos, el Juez Tartamudo, y el Domador de Osos.

Objetivo: eliminar a los Hombres Lobo.

Los Ambiguos *(página 13 y 14)*

El Ladrón, el Comediante, el Perro Lobo, el Niño Salvaje, y la Abnegada Sirvienta.

Objetivo: que gane su bando, pero pueden cambiar de bando durante la partida.

Los solitarios *(página 15)*

El Hombre Lobo Albino, el Abominable Sectario, el Flautista, y el Ángel.

Objetivo: alcanzar su propio objetivo.

Las personalidades de la aldea *(página 18 y 19)*

Además de su identidad secreta, algunos habitantes pueden recibir un edificio que les dotará de una identidad pública. Podrán utilizar un poder suplementario asociado a cada edificio.

Mantienen como objetivo el de su identidad secreta, pero ahora disponen de un poder mayor para alcanzarlo.

Estos personajes son: ***los Granjeros***, ***el Confesor***, ***el Boticario***, ***la Institutriz***, ***el Alcalde***, ***el Noble***, ***el Panadero***, ***el Tabernero***, y ***el Barbero.***

Los Vagabundos no poseen ningún edificio, pero el Alcalde puede asignarles uno que se quede vacío tras la muerte de algún aldeano. Se beneficiarán entonces del poder asociado a ese edificio.

Dos habitantes pueden recibir además un cargo honorífico. Esta distinción les otorga una capacidad particular suplementaria a cualquier poder que tengan.

Estos cargos son: ***el Alguacil*** y ***el Guardia*** *(páginas 12 y 23).*

Las personalidades de Luna Nueva *(página 23)*

Algunos personajes sólo aparecen al utilizar las cartas de evento de Luna Nueva.

Su objetivo es el mismo que el de los otros aldeanos: eliminar a los Hombres Lobo.

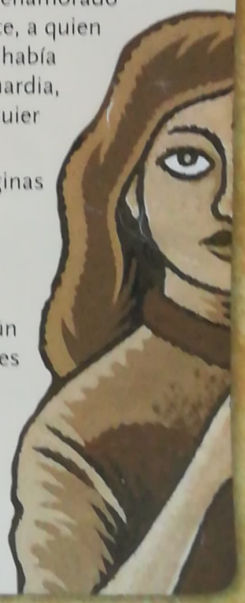
Estos personajes son: ***la Gitana*** y ***el Guardia*** *(página 23).*

En resumen:

Un jugador podrá ser un Tabernero / Bruja y ser elegido Alguacil. Poseerá entonces los 3 poderes, lo que resulta muy positivo para la aldea. Por desgracia, el Infecto Padre de todos los Lobos le ha mordido.

Además de sus 3 poderes, el Tabernero se ha convertido en secreto en Hombre Lobo. Sabiendo que durante la primera noche Cupido le ha enamorado del Barbero / Vidente, a quien el propio Tabernero había designado como Guardia, ¡puede ocurrir cualquier cosa!

A lo largo de las páginas siguientes vamos a explicar en detalle las características de los personajes y personalidades según las distintas ediciones y expansiones publicadas hasta la fecha.



Los personajes del Pacto

Los Hombres Lobo

Pueden ser mortalmente peligrosos y poner en riesgo la supervivencia de la aldea.

Objetivo: eliminar a los otros habitantes de la aldea.

El narrador les despierta cada noche por turno para que utilicen sus habilidades particulares.

Los Hombres Lobo Comunes

Cada noche devoran a un Aldeano. Durante el día tienen que ocultar su verdadera naturaleza lupina para evitar el linchamiento popular.
Su número puede variar dependiendo del número de jugadores, y de las variantes que se apliquen a la partida.

En ningún caso un Hombre Lobo podrá devorar a otro Hombre Lobo.

El Lobo Feroz

En Castronegro, no sólo los cerditos temen al Lobo Feroz. Es una criatura enorme y voraz. ¡Por su culpa, pueblos enteros han sido borrados del mapa!

Cada noche, despierta y ataca junto al resto de Hombres Lobo. Pero mientras ningún Hombre Lobo, Niño Salvaje o Perro Lobo sea eliminado, despertará una segunda vez para devorar a otra víctima él solo.

No puede devorar a otro Hombre Lobo.

El Infecto Padre de todos los Lobos

El primer Hombre Lobo de nuestras tierras, el padre de todos los padres, tenía dos poderes: el primero era el de difundir su estirpe a través de un mordisco especial; y el segundo el de huir de este mundo sumiéndose en un sueño milenario.

Afortunadamente para nuestros antepasados recientes, ha permanecido dormido hasta ahora.

Los autores de este libro desean buena suerte a los habitantes actuales de la aldea, y les informan de que el Infecto Padre de todos los Lobos está saliendo de su letargo, ¡y despertará hambriento!

Cada noche, el Infecto Padre de todos los Lobos se despierta y actúa junto con los demás Hombres Lobo.

Pero, la noche que él decida, una vez que los Hombres Lobo se vayan a dormir, él levantará la mano.
Esto significará que la víctima no ha sido devorada, sino infectada.

El Infecto Padre de todos los Lobos sólo puede utilizar su poder una vez por partida. El narrador tocará al jugador infectado, que se transformará inmediatamente (y en secreto) en Hombre Lobo, siendo a partir de ese momento uno más en los festines nocturnos de los Hombres Lobo.
Si el nuevo Hombre Lobo tiene un personaje con un poder especial, éste seguirá siendo llamado por el narrador para que utilice su poder, además de ser convocado como Hombre Lobo.

Ver también página 15:

El Hombre Lobo Albino

Los Aldeanos

Ligados a la supervivencia de la aldea, los siguientes personajes defienden su bando con determinación. Ante las amenazas, no dudarán en eliminar a quien consideren demasiado peligroso, sin importar lo doloroso que les pueda resultar.

Objetivo: acabar con los Hombres Lobo.

El Aldeano Común

No tiene ninguna habilidad en particular. Sus únicas armas son la capacidad de análisis del comportamiento de sus vecinos para identificar a los Hombres Lobo, y su fuerza de convicción para impedir la ejecución del inocente que es.

El Aldeano-Aldeano

Este personaje tiene un alma clara y transparente como el agua de un arroyo de montaña. Merece que sus compañeros le escuchen y hace que su palabra sea decisiva en los momentos cruciales. ¿Qué mayor poder puede haber que el de inspirar a la gente honrada una confianza absoluta? ¿Se abalanzarán los Hombres Lobo sobre él para eliminar a este personaje sin poder secreto? ¿Preferirán encontrar a aldeanos con poderes más amenazantes?

Esta carta tiene impresa la ilustración correspondiente al Aldeano en ambas caras. Una vez se haya hecho el reparto, toda la aldea sabrá con certeza que su propietario es un simple e inocente Aldeano.

Consejo para el narrador: este personaje puede ser un Alguacil o un Guardia de confianza.

La Vidente
(despierta durante la noche)

Cada noche, descubre la verdadera naturaleza de un jugador a su elección. Debe ayudar a los demás aldeanos, pero con discreción, para evitar ser descubierta por los Hombres Lobo.

Cupido
(despierta durante la primera noche)

Disparando sus famosas flechas mágicas, Cupido puede enamorar a 2 personas para siempre. La primera noche (turno preliminar), designa a 2 jugadores (o jugadoras, o jugador y jugadora) que han caído bajo el influjo del amor. Cupido puede, si quiere, designarse a sí mismo como uno de los enamorados.

Si uno de los enamorados es eliminado, el otro muere de pena automáticamente. Un enamorado nunca puede votar en contra de su pareja (ni siquiera para despistar).

Atención: si uno de los enamorados es un un Aldeano y el otro un Hombre Lobo o el Flautista, el objetivo de la partida cambia para ellos. Para vivir su historia de amor, y por lo tanto ganar la partida, deberán eliminar a todo aquel que no entienda esta relación antinatural: es decir, a todos los demás jugadores, sean Hombres Lobo o Aldeanos, respetando las reglas del juego.

La Bruja
(despierta durante la noche)

Sabe preparar **2 pociones** extremadamente poderosas: **una poción** curativa, capaz de resucitar a un jugador atacado por los Hombres Lobo, y **una poción venenosa**, que dará muerte a un jugador durante la noche.
La Bruja solamente podrá usar cada poción **una vez** por partida, pudiendo incluso usar las dos la misma noche.
A la mañana siguiente, según haya usado las pociones, podrá haber 2 muertos, 1 muerto o ninguno. La Bruja puede usar las pociones en su interés, pudiéndose curar a sí misma si acaba de ser devorada por los Hombres Lobo.

El Cazador

Si es devorado por los Hombres Lobo o linchado por los Aldeanos, el Cazador debe disparar antes de morir, eliminando con este tiro a un jugador a su elección.

Caso particular: si el Cazador es el enamorado de un jugador eliminado y muere de pena, antes de abandonar la partida debe eliminar inmediatamente a otro jugador a su elección. Esto puede llevar a una situación en la que no quede ningún jugador superviviente en la partida. En este caso, ninguno de los bandos gana.

La Niña Pequeña

La Niña Pequeña puede, entreabriendo los ojos, espiar a los Hombres Lobo por la noche, mientras estos cometen sus horribles actos.
Si es sorprendida por alguno de los Hombres Lobo, morirá automáticamente (en silencio) en lugar de la víctima designada.
La Niña Pequeña sólo puede espiar por la noche, durante el turno de actividad de los Hombres Lobo. No se puede hacer pasar por un Hombre Lobo y abrir totalmente los ojos.

El Protector
(despierta durante la noche)

Este poderoso personaje puede proteger a los Aldeanos del ataque de los Hombres Lobo...
Cada noche, el narrador llamará a este personaje antes que a los Hombres Lobo. El Protector indicará al narrador a qué jugador protege (es costumbre que el Protector reproduzca en ese momento el gesto que aparece en su carta). El jugador elegido estará protegido durante esa noche (y solamente esa noche) contra el ataque de los Hombres Lobo. Aunque le elijan como víctima, no será eliminado.

Atención: el Protector tiene derecho a protegerse a sí mismo. No puede proteger a la misma persona dos noches seguidas. Esta protección no tiene ningún efecto sobre la Niña Pequeña (nada puede proteger de los problemas a un ser que se encuentra al borde de una rebelión adolescente). No protege ni del Flautista ni de la infección por parte del Infecto Padre de todos los Lobos.

El Anciano

Ha superado victorioso todas las pruebas que le ha puesto la vida, desarrollando una resistencia fuera de lo común. Los Hombres Lobo deben atacarle 2 veces para devorarlo. La primera vez que el Anciano es atacado por los Hombres Lobo, éste sobrevive, y el narrador no muestra su carta.

Si el anciano es atacado una segunda vez, morirá y su carta será mostrada.
El linchamiento popular, el veneno de la Bruja, el disparo del Cazador o la navaja del Barbero eliminan al Anciano en el primer intento. Sin embargo, desolados ante la perspectiva de haber acabado con semejante pozo de sabiduría, todos los aldeanos pierden sus poderes especiales hasta el final de la partida.
No le afecta la infección del Infecto Padre de todos los Lobos si es la primera vez que le muerden.

Atención: si el Anciano es curado por la Bruja, solamente recupera una de sus vidas. (Variante para los valientes: si el Anciano muere a manos del pueblo y el Tonto de la aldea ha sido revelado, éste morirá también ya que la muchedumbre, turbada por el giro de los acontecimientos, decide condonar el perdón anteriormente otorgado al Tonto).

El Cabeza de turco

Es muy triste, pero cuando algo no funciona siempre es él quien sufre injustamente las consecuencias...
Si el resultado de la votación popular es empate, este personaje será linchado para aplacar la disputa. Por eso, el Cabeza de turco debe maniobrar con extremo cuidado para evitar este triste desenlace. Si el Cabeza de turco es linchado, aún le queda una última prerrogativa: este jugador designará qué aldeanos tienen derecho a voto en el próximo linchamiento.

Atención: designando a un solo jugador con derecho a voto, haces que dicho aldeano tenga un montón de papeletas para ser devorado esa misma noche.

Si se diera el caso, no habría linchamiento al día siguiente. (A menos, claro está, que el aldeano designado sea un Hombre Lobo, o que los Hombres Lobo decidan intencionadamente dejar a ese aldeano vivo...).

El Tonto de la aldea

¿Dónde se ha visto un pueblo sin un Tonto? No suelen servir para nada útil, pero son tan inocentes que nadie les desea ningún mal... Si la aldea vota en su contra, el Tonto de la aldea muestra su carta. En ese instante, la turba enfurecida se da cuenta de su error y avergonzados, le indultan inmediatamente. A partir de ese momento, sigue jugando pero pierde su derecho a voto para el resto de la partida. ¿Qué vale el voto de un tonto? No habrá ninguna otra votación en este turno.

Atención: si los Hombres Lobo atacan a este personaje, muere. Si el Tonto era el Alguacil, el cargo se pierde para el resto de la partida. Si el Cazador dispara al Tonto, éste muere.

Las Dos Hermanas
(despiertan durante la primera noche)

Algunos lugareños las confunden cuando se cruzan con alguna de las Dos Hermanas al dar la vuelta a una esquina. La sonrisa que aparece en la cara de la joven después de que alguien haya probado suerte con su nombre es difícil de interpretar: ¿se trata de una complacencia por haber sido identificada, o es un signo de desprecio? En cualquier caso, las Dos Hermanas están tan unidas como las hebras de una misma cuerda. ¡Es alentador tener a alguien cerca con quien contar en estos tiempos de incertidumbre!
Durante la primera noche, cuando el narrador las llama, ellas abren los ojos y se reconocen.
Para los jugadores experimentados: a lo largo de la partida, de vez en cuando (un turno de cada dos, o cuando el narrador lo estime oportuno), despiertan de nuevo y se consultan rápidamente y en silencio sobre qué decisiones tomar para salvar a la aldea.

Consejo para el narrador: particularmente potente con personas que practiquen el lenguaje de signos.

Los Tres Hermanos
(despiertan durante la primera noche)

Sus alegres gritos resuenan por todo el pueblo cuando regresan a casa después de haber estado trabajando en el campo. Durante los debates, una simple mirada entre ellos puede hacerles tomar una buena decisión sobre el futuro de la aldea. Durante la primera noche, cuando el narrador les llama, ellos abren los ojos y se reconocen.

Para los jugadores experimentados: a lo largo de la partida, de vez en cuando (un turno de cada dos, o cuando el narrador lo estime oportuno), despiertan de nuevo y se consultan rápidamente y en silencio sobre qué decisiones tomar para salvar a la aldea.

Consejo para el narrador: más potentes todavía con personas que practiquen el lenguaje de signos. Utilizar solamente en aldeas grandes. Si la aldea es muy grande, ¡puedes añadirlos al juego junto con las Dos Hermanas!

El Zorro
(despierta durante la noche)

En Castronegro, todo el mundo disfruta del encanto de este personaje brillante y discreto, excepto quizás las gallinas y especialmente los Hombres Lobo.
Por la noche, cuando el narrador le llama, el Zorro puede designar a un grupo de tres jugadores vecinos, señalando al jugador central. Si en ese grupo hay al menos un Hombre Lobo, el narrador hará una señal afirmativa. En este caso, el Zorro podrá utilizar otra vez su poder la noche siguiente.
Si en el grupo no hay ningún Hombre Lobo, el Zorro perderá su poder.
A cambio, ha obtenido una importante información acerca de tres aldeanos de una sola vez.

Nota: el narrador llama al Zorro todas las noches, pero éste no está obligado a utilizar su poder.

Consejo para el narrador: el Zorro no ve las cartas de los jugadores señalados, el narrador simplemente le indica si en el grupo hay o no un Hombre Lobo.

El Domador de Osos

¡Ah! Vuelve dulcemente a mi memoria el sonido de la cadena arrastrando por los adoquines de la Plaza de los Tres Caminos, acompañado por los gruñidos de Ursus. ¡Ah! Qué lejos queda el tiempo donde Titán, el Domador de Osos, dirigía con maestría a su acompañante en un baile tan gracioso que nos hacía llorar de risa cada verano en Castronegro. Además Ursus era muy valioso a la hora de detectar a los licántropos que pudieran estar escondidos cerca de él. Cada mañana, justo después de descubrir quién ha sido atacado por la noche, si hay al menos un Hombre Lobo adyacente al Domador de Osos, el narrador emitirá un gruñido, para que los jugadores sepan que el oso del Domador ha sentido el peligro. Solamente se tendrá en cuenta a los vecinos que estén todavía en juego.

Consejo para el narrador: para facilitar las cosas, retira a los jugadores eliminados de la partida, haciendo que se aparten de la mesa. Si el Domador de Osos está *infectado**, el narrador gruñirá todos los turnos, hasta que el Domador sea eliminado.

* *Ver **el Infecto Padre de todos los Lobos**, página 8.*

El Juez Tartamudo

El hijo menor del molinero era bueno en la escuela y soñaba con convertirse en abogado. Mientras su padre salía adelante timando a sus clientes con la harina, a él le envió a estudiar derecho a la gran ciudad. Un ligero defecto en el habla evitó que el joven obtuviera el tan codiciado prestigio de ser el defensor de la viuda y el huérfano. Sin embargo, regresó a la aldea de Castronegro bajo el no menos importante título de Juez Itinerante.

Una vez por partida, el Juez Tartamudo puede decidir que habrá 2 votaciones consecutivas con eliminación (linchamientos). El Juez Tartamudo notificará su decisión al narrador mediante un signo especial, previamente pactado, durante una votación eliminatoria (linchamiento). El narrador iniciará la segunda votación inmediatamente después de que se haya resuelto la primera (es decir, tras la eliminación de un jugador), sin debate de por medio. El "Ju-juez Tar-tartamudo" indicará al narrador el gesto que desencadena su acción durante la primera noche, al ser llamado.

Consejo para el narrador: presta atención al Juez durante las votaciones, para ver si realiza el signo pactado.

El Caballero de la Espada Oxidada

"Don Quitoje" es un viejo caballero jubilado. Está ya bastante cansado de llevar una vida de misiones alrededor del mundo, y su noble herramienta ya no está tan bien cuidada como antes. Pese a que el óxido se asienta gradualmente en el romo borde de su fiel protectora, él nunca la cambiará por otra. De hecho, duerme con ella todas las noches: ¡por lo que pueda pasar!

Si el Caballero es devorado, queda eliminado de la partida, pero uno de los Hombres Lobo enferma a causa de la herrumbre de la oxidada espada. Entre los Hombres Lobo responsables de este crimen, el que esté situado más cerca del Caballero por su izquierda morirá la noche siguiente. Esta muerte por enfermedad será anunciada por el narrador a la mañana siguiente de la muerte del Hombre Lobo. Por lo tanto, el Hombre Lobo enfermo sobrevive a su enfermedad durante un día.

Atención: los jugadores serán capaces de deducir que todos los habitantes entre el difunto Caballero de la Espada Oxidada y el Hombre Lobo enfermo son inocentes Aldeanos.

Cargo honorífico

Algunos habitantes muy respetados reciben un cargo honorífico.

Esto les otorga una habilidad particular que habrán de manejar con cuidado.

El Alguacil

El Alguacil no nace, sino que se hace. Esta carta se entrega a uno de los jugadores además de su carta de personaje. El Alguacil es elegido por votación. No se puede rechazar el cargo de Alguacil. Desde ese momento, el voto de ese jugador en los linchamientos cuenta el doble. Si el jugador muere, designa a su sucesor en su último suspiro.

Ver también *el Guardia*, página 23.

Los ambiguos

Tan pronto pueden ser aliados de la aldea como convertirse en enemigos. Durante la partida, pueden cambiar de bando o de personaje.

Objetivo: hacer ganar a su bando.

El Ladrón
(despierta la primera noche)

Si queremos jugar con el Ladrón, habrá que añadir dos cartas de Aldeano Común adicionales a las cartas ya elegidas para la partida.
Tras repartir los personajes a los jugadores, las dos cartas sobrantes se dejan boca abajo en el centro de la mesa. Durante la primera noche, el Ladrón podrá descubrir esas dos cartas, y cambiar su carta por una de ellas. Si las dos cartas son Hombres Lobo, está obligado a cambiar su carta. Jugará con el personaje elegido hasta el final de la partida.

La Abnegada Sirvienta

¿Quién soñaría con una sirvienta mejor que aquella que entrega su vida por la de sus señores? No te emociones demasiado, porque la ambición la devora y podría llegar a provocar el fin de la aldea.
Antes de que se revele la carta del jugador linchado por el consejo de la aldea, la Sirvienta puede revelar su personaje, enseñando su carta. En este caso, la Abnegada Sirvienta pierde su carta y se queda con la del personaje eliminado, sin enseñársela a los demás, y asumiendo el rol de dicha carta hasta el final de la partida.

Atención: si la Sirvienta está enamorada, no puede utilizar su poder, ya que su amor es más fuerte que su voluntad de cambiar su personaje.

Consejo para el narrador: controla los tiempos a la hora de revelar los personajes eliminados por los aldeanos, por si la Sirvienta quiere revelar su personaje. Si la Sirvienta adopta un rol con poder, el narrador llamará a la ex-Sirvienta las noches siguientes bajo el nombre de su nuevo rol, sobre todo la primera noche, con el fin de reiniciar dicho personaje.

Como regla general, este nuevo papel asumido por la Abnegada Sirvienta vuelve con sus poderes totalmente restaurados y debe ser jugado como si fuese la primera noche. Por otra parte, cualquier efecto eventual aplicado previamente sobre el jugador eliminado se cancela.

Nota: si el jugador eliminado estaba *infectado**, enamorado o encantado, la ex-Sirvienta no lo está. Si era Alguacil, Guardia o Cupido, la ex-Sirvienta no lo es.

Si la Abnegada ex-Sirvienta estaba *encantada*, deja de estarlo. Si era Alguacil o Guardia, pierde el cargo.

Si la Abnegada ex-Sirvienta estaba *infectada**, sigue estándolo.

Si la Abnegada ex-Sirvienta se convierte en:

- **Flautista**: el narrador indicará a este nuevo Flautista qué jugadores están encantados.
- **Comediante**, **Guardia o Gitana**: no se colocan cartas nuevas, simplemente permanecen las cartas no utilizadas.

Para ver más detalles, visita www.loups-garous.com.

** Ver el Infecto Padre de todos los Lobos, página 8.*

El Comediante
(despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones antes de dirigirse hacia el sur para pasar el invierno en tierras más hospitalarias. Igualmente dotado para presentar con gracia chistes y comedias, que para interpretar los grandes textos trágicos, tiene talento de sobra como para representar todo el repertorio del teatro nacional.
Antes de la partida, el narrador elige 3 cartas de personaje con habilidades especiales. Tras repartir personajes a todos los jugadores, coloca las cartas seleccionadas, boca arriba, en el centro de la mesa. Cada noche, cuando el narrador le llame, el Comediante puede indicar una de las cartas y utilizar el poder correspondiente hasta la noche siguiente.

Si el Comediante utiliza una carta de personaje, el narrador la retirará de la mesa, y ésta ya no podrá volver a ser utilizada.

Atención: ninguna de las tres cartas elegidas puede ser de Hombre Lobo.

Consejo para el narrador: puedes utilizar las cartas del Comediante para añadir un poco de caos en la aldea, o por el contrario, para contrarrestar a un clan lobuno demasiado poderoso.

Si el Ladrón también está presente, deberás colocar en primer lugar las 2 cartas del Ladrón, y después solamente las 3 cartas del Comediante.

El Niño Salvaje

Abandonado en el bosque por sus padres en su más tierna infancia, fue criado por los lobos.
Tan pronto como aprendió a gatear, el Niño Salvaje comenzó a merodear alrededor de Castronegro.
Un buen día, decidió secretamente tomar como ejemplo a un aldeano, fascinado como estaba con sus andares erguidos, llenos de gracia y aplomo. En ese mismo instante, decidió unirse a la comunidad de Castronegro y entró temeroso en la aldea. La comunidad, conmovida por su fragilidad, lo adoptó y lo acogió en su seno. Pero, ¿qué será de su futuro? ¿Se convertirá en un honesto Aldeano o en un terrible Hombre Lobo? A lo largo de su vida, el corazón del Niño Salvaje oscilará entre estas dos alternativas. Solamente su modelo a seguir podrá hacer de él un humano nuevamente.

El Niño Salvaje es un Aldeano.

La primera noche, cuando el narrador le llame, él señalará a otro jugador como su modelo a seguir. Si durante la partida, dicho modelo muere, el Niño Salvaje se transformará en Hombre Lobo, y a partir de la noche siguiente se revelará y actuará como tal hasta el final de la partida. Por el contrario, mientras su modelo a seguir siga vivo, el Niño Salvaje actuará como un Aldeano más. Da igual que su modelo a seguir sea un Hombre Lobo, ¡eso no cambia nada! Nada impide al Niño Salvaje participar en la eliminación de su modelo si así lo desea. Si su modelo está vivo cuando se elimina al último Hombre Lobo, gana junto con los demás Aldeanos. Si su modelo muere, y no quedan más que Hombres Lobo, es también una victoria para el Niño Salvaje.

Consejo para el narrador: no revelar la verdadera naturaleza del Niño Salvaje en caso de que sea eliminado por el voto del pueblo puede ser divertido. Subsiste la duda sobre su identidad: antes de ser eliminado, ¿era un Aldeano, o un Hombre Lobo?

El Perro Lobo

Todos los perros saben, en lo más profundo de su ser, que sus antepasados eran lobos, y que es el hombre el que les ha transformado en esos seres serviles y temerosos pero a la vez leales y generosos. En cualquier caso, solamente el Perro Lobo podrá decidir si obedece a su civilizado y humano amo, o si escuchará la salvaje llamada de la naturaleza, enterrada en sus entrañas. La primera noche, decidirá si es un Aldeano Común o si es un Hombre Lobo. Si decide ser un Hombre Lobo, despertará todas las noches y actuará como sus congéneres, participando en el ataque nocturno. Si por el contrario decide ser un Aldeano, mantendrá los ojos cerrados.

¡Una vez se elige no se puede cambiar!

Consejo para el narrador: no revelar la verdadera naturaleza del Perro Lobo en caso de que sea eliminado por el voto del pueblo puede ser divertido. Subsiste la duda sobre su identidad: antes de ser eliminado, ¿era un Aldeano, o un Hombre Lobo?

Los Solitarios

Su pasado puede explicar por qué odian tanto a los habitantes de Castronegro. Lo cierto es que aterrorizan a todo el mundo.

Objetivo: cumplir su propio objetivo, independientemente de su bando.

El Hombre Lobo Albino
(despierta durante la noche)

¡Este maligno personaje odia tanto a los Hombres Lobo como a los Aldeanos! En un reciente libro titulado "La Aldea", se cuenta que son fruto de una extraña mutación dentro de la población de licántropos. Cada noche, despierta y ataca junto con el resto de Hombres Lobo. Pero una noche de cada dos (a partir de la segunda noche), tras el ataque de los Hombres Lobo, cuando el narrador le llame, despertará él solo y podrá eliminar a un Hombre Lobo.

El propósito de este personaje es ser el único superviviente de la aldea.

Solamente en este caso será el ganador de la partida.

El Ángel

La fangosa vida de un pueblo infestado de criaturas malvadas le disgusta; desea ser víctima de una terrible pesadilla, para poder así despertar tranquilamente en su cómoda cama. Cuando el Ángel está en juego, la partida siempre empieza con un debate de los aldeanos, seguido por una votación eliminatoria, antes de la primera noche. Si el Ángel se las arregla para atraer el voto de los habitantes de la aldea o para ser el objetivo de los Hombres Lobo, y queda eliminado en la primera ronda, despierta de la pesadilla y gana la partida.
La partida termina y los jugadores pueden empezar otra inmediatamente. Si no lo consigue, se convertirá en un Aldeano más para el resto de la partida.

Consejo para el narrador: ¡No dudes en recordar la presencia del Ángel el primer día! Los debates serán más animados, ¡y los charlatanes estarán protegidos por esta amenaza angelical!

El Flautista
(despierta durante la noche)

Humillado y expulsado de la aldea, ha vuelto años más tarde bajo una falsa identidad para llevar a cabo su terrible venganza.
Cada noche, el narrador llamará al Flautista, y éste hechizará a dos jugadores. En el momento en que todo el pueblo esté hechizado, el Flautista gana la partida (incluso si esto ocurre como resultado de un linchamiento o un ataque de los Hombres Lobo).
Si resulta infectado por el Infecto Padre de todos los Lobos, se convierte en un Hombre Lobo Común. Abandona su objetivo inicial, que consistía en hechizar a todos los jugadores, y a partir de ahora, colaborará con los Hombres Lobo para alcanzar su victoria.

Atención: el Flautista no puede hechizarse a sí mismo. El Protector no protege de su hechizo. La Bruja no cura su hechizo. Los Hombres Lobo no son inmunes al hechizo. Los jugadores hechizados conservan todos sus poderes y características. El hechizo no se transmite entre los enamorados.

El Abominable Sectario

Objetivo: cumplir su propio objetivo, independientemente de su bando.
Desde su más tierna infancia y quizás debido a la falta de amor o de interés prodigado por parte de sus parientes, este pobre diablo nunca ha sabido lo que es ser amado. Al crecer, transfirió todo el odio acumulado hacia todos aquellos que le son extraños.
Por esta razón, es hoy conocido por el triste apodo de El Abominable Sectario.
Antes de comenzar la partida, el narrador divide a la aldea en 2 grupos, utilizando un criterio fácilmente identificable (por sexo, los que llevan gafas y los que no, por altura, por edad, etc.), y se lo comunica en voz alta a la aldea.
El Abominable Sectario pertenecerá inevitablemente a uno de los dos grupos.

El objetivo de este personaje será la total erradicación de todos los personajes pertenecientes al grupo que odia, es decir, el grupo al que él no pertenece. Si lo consigue, y solamente en este caso, ganará la partida. No tiene un poder determinado: ¡solamente podrá valerse de su habilidad para manipular al resto de los aldeanos!
Si resulta infectado por el Infecto Padre de todos los Lobos, se convierte en Hombre Lobo.

Consejo para el narrador: no es obligatorio formar dos grupos del mismo tamaño, lo importante es que sean dos grupos diferenciados. No dudes en especificar a qué grupo pertenece cada jugador si es necesario.

Personajes específicos de la Aldea.

Ver páginas 18 y 19:

el Cuervo y **el Pirómano.**

Personajes específicos de Luna Nueva

Ver página 23:

el Guardia y **la Gitana.**

Los edificios
y fichas de roles visibles

Algunos de los habitantes de Castronegro ocupan un edifico, y esto les confiere un poder adicional. Este poder puede ser permanente, y por tanto permanece activo durante toda la partida, o único, en cuyo caso no se puede utilizar más que una vez.

Si un edificio es destruido, su ocupante pierde el poder asociado a éste.

El narrador recoge la ficha y la retira del juego.

Si un ocupante es eliminado del juego, entrega su ficha al narrador. Su edificio queda vacío, y puede ser utilizado por un Vagabundo.

El Alcalde puede designar a un Vagabundo que, si lo desea, podrá pasar a ocupar este edificio y se beneficiará de su poder, completamente restablecido.

29 fichas de roles visibles

Estas fichas sirven para asignar los roles de todos los jugadores, según elija el narrador.

15 Hatillos de Vagabundo	*6 Vacas para los Granjeros*
El Rosario del Confesor	*El Mortero del Boticario*
Las Llaves del Alcalde	*La Navaja del Barbero*
El Pan del Panadero	*La Copa del Tabernero*
La Campana de la escuela	*El Blasón del Noble*

Las Granjas

ocupadas por los Granjeros.
(hay 6 granjas en juego)

Poder permanente.

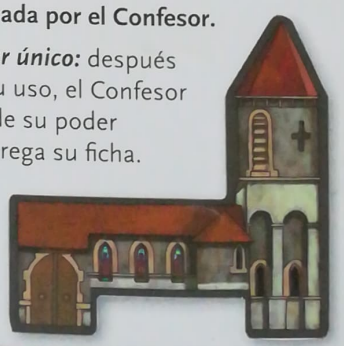
En nuestra querida comunidad, los granjeros son numerosos, e importante su poder.

- Desde el segundo turno, los Granjeros votan para designar de entre ellos al Alguacil.
- Si éste es eliminado, él mismo designa a su sucesor de entre los Granjeros supervivientes.
- Si mueren todos los Granjeros, no hay Alguacil.

La Iglesia

ocupada por el Confesor.

Poder único: después de su uso, el Confesor pierde su poder y entrega su ficha.



Este personaje puede escuchar en confesión a otro jugador a su elección, descubriendo así sus secretos.

- En cualquier momento del día, incluso después de la votación de la aldea, el Confesor designa a un jugador, que deberá mostrarle su carta de personaje inmediatamente.

La Choza

ocupada por el Boticario.

Poder único: después de su uso, el Boticario pierde su poder y entrega su ficha.

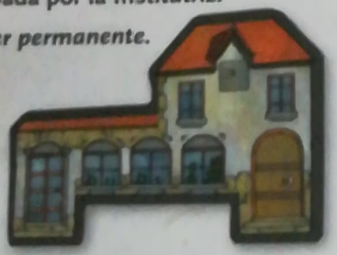
En unos pocos segundos, el talento de nuestro Boticario puede devolverte la juventud junto con todos sus beneficios.

En cualquier momento del día, el Boticario puede restablecer a un jugador su poder único si éste ya ha sido utilizado. El narrador devolverá al jugador la ficha que restablece el poder ligado a su edificio (para un nuevo uso solamente).

La Escuela

ocupada por la Institutriz.

Poder permanente.



En la aldea, la Institutriz amonesta a aquellos que, faltos de educación, señalan con el dedo.

- Cada día, justo antes de las votaciones, la Institutriz puede prohibir el voto a 2 jugadores durante ese turno. Ella no vota nunca.
- Tanto la Institutriz como los jugadores amonestados pueden participar en el debate.
- La Institutriz puede prohibir el voto al Tabernero.
- La Institutriz nunca puede amonestar a un Vagabundo.

La Panadería

ocupada por el Panadero.

Poder permanente.

En Castronegro, él es el primero que se levanta para preparar el pan. De hecho, madruga tanto que a veces, entre las brumas que preceden al alba, cree haber visto las siluetas de los terribles Hombres Lobo regresando a su cubil...

Cada noche, inmediatamente después de que el narrador haya dicho la frase "los Hombres Lobo vuelven a dormirse", el Panadero abre los ojos. Después de unos instantes, el narrador le manda dormir de nuevo.

La Barbería

ocupada por el Barbero.

Poder único: después de su uso, el Barbero pierde su poder y entrega su ficha.

Este Barbero es un auténtico artista del rasurado. Pero además, a veces, se sirve de su afilado instrumento de trabajo para tomarse la justicia por su mano, degollando a aquel que considera sospechoso...

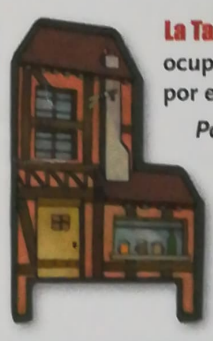
- En cualquier momento del día, el Barbero puede eliminar al jugador que él elija.
- Si el jugador degollado resulta ser un Hombre Lobo*, el Barbero será felicitado por el resto de los habitantes y su crimen será perdonado. En caso contrario, el Barbero será también ejecutado.
- El Barbero no puede eliminar a un Vagabundo.

* Hombre Lobo Común, Lobo Feroz, Infecto Padre de todos los Lobos, u Hombre Lobo Albino.

La Taberna

ocupada por el Tabernero.

Poder permanente (condicional).



Para prosperar en su negocio, el Tabernero no hace ascos a ningún tipo de clientela. Es por esto que su taberna está abierta desde el alba hasta altas horas de la noche...

- Los Hombres Lobo no pueden devorarle y los aldeanos no pueden votar en su contra.
- Si él ha votado en contra de una persona que ha sido eliminada (aunque ésta sea posteriormente indultada) pierde su inmunidad y su ficha.
- La costumbre es que el Tabernero vote antes que el resto de los jugadores

(salvo si ha perdido la inmunidad), ya que esto puede complicarle un poco más las cosas a la hora de mantenerse a salvo.

Nota: por supuesto, todos los poderes especiales pueden aplicarse contra él (su inmunidad es sólo relativa).

El Ayuntamiento

ocupado por el Alcalde.

Poder permanente.

Es la máxima autoridad de Castronegro, y sobre él recae la responsabilidad de asignar a los Vagabundos aquellos edificios que estén abandonados.

- En el momento en el que un edificio queda libre, el Alcalde puede alojar en él a un Vagabundo de su elección. Dicho jugador cambiará de lugar situándose detrás del edificio y consiguiendo la ficha de su nuevo alojamiento, en caso de que ésta hubiera sido utilizada anteriormente.
- Si una mañana aparecen varios edificios sin dueño, se procederá igual con cada una de las edificaciones.

Nota: en caso de que el Alcalde muera, la reasignación de edificios cesará. El Ayuntamiento quedará vacío. ¡Los Vagabundos deberán intentar por todos los medios mantener al Alcalde vivo si quieren llegar a ocupar un edificio!

El Palacete

ocupado por el Noble.

Poder único: después de su uso, el Noble pierde su poder y entrega su ficha. Es bien cierto que a veces su actitud altiva puede llegar a ser enervante, pero es el único que por una antigua tradición mantenida hasta nuestros días, puede indultar a un condenado. El Noble es, a pesar de todo, un personaje respetado con el que es mejor estar a buenas.

- Después de cualquier votación, el Noble puede, a petición de la futura víctima, indultar a un aldeano que haya sido elegido por el resto de la aldea. El jugador no será eliminado y no mostrará su carta de personaje.
- Un Noble egoísta puede guardarse el derecho a indultar para sí mismo...

Los Vagabundos

(no ocupan ningún edificio).

Poder permanente.

Estos valientes trotamundos sin hogar, aspiran a formar parte de la aldea, para dar rienda suelta a su deseo de ser útiles a la comunidad.

- Los poderes de la Institutriz, el Barbero, el Cuervo y el Pirómano no tienen efecto sobre los Vagabundos.
- En el momento en que un edificio quede disponible, el Alcalde puede realojar en él a un Vagabundo a su elección. El jugador cambiará de sitio, ocupando el edificio en cuestión, entregará su ficha de Hatillo, y recuperará la ficha del edificio, si ésta hubiera sido utilizada con anterioridad.
- Un Vagabundo puede rechazar ocupar un edificio propuesto por el Alcalde.

Personajes específicos de la Aldea

El Pirómano
(despierta durante la noche)

Como su nombre indica, este personaje tiene una terrible obsesión. ¡Esperemos que pueda mantener su compulsión pirómana controlada, y que se ocupe sólo de la casa correcta y en el momento adecuado para ser de utilidad a la aldea!

Cuando el narrador le llama puede, una sola vez por partida, señalar uno de los edificios, sobre el que el narrador colocará el marcador de Fuego.

A la mañana siguiente, después de que todos los aldeanos hayan constatado los daños, el edificio se retira del juego. El ocupante no queda eliminado del juego, sino que se convierte en Vagabundo.

Si el edificio quemado pertenece a una víctima de los Hombres Lobo, el Hombre Lobo más cercano a la derecha de la víctima muere carbonizado. Los demás lupinos huyen aterrados de las llamas sin culminar su ataque. En este caso no habrá víctimas esa noche.

Atención: este personaje sólo se puede utilizar si se está jugando con los edificios.

(no pueden jugarse sin los edificios)

El Cuervo
(despierta durante la noche)

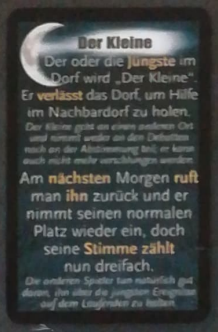
Este individuo adora dar a conocer sus sospechas de forma secreta. Mientras despunta el alba, se dedica a publicar escritos plagados de pérfidas acusaciones, dirigidas contra el dueño del edificio en el que aparece la nota. ¡El impacto de estos panfletos suele ser tan grande como la falta de coraje de este pájaro!

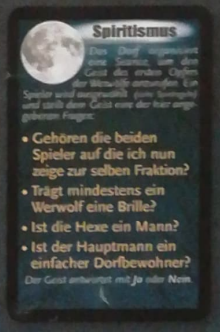
Al final de cada noche, cuando los Hombres Lobo se han ido, el narrador le llama y el Cuervo puede señalar a un jugador del que sospeche. El narrador colocará el marcador de nota anónima (marcador de Cuervo) sobre el edificio del jugador escogido. Este jugador tendrá automáticamente 2 votos más en contra en la siguiente votación. El Cuervo puede poner el panfleto anónimo sobre la Taberna, incluso si el Tabernero aún no ha perdido su inmunidad al votar a un jugador que haya resultado eliminado.

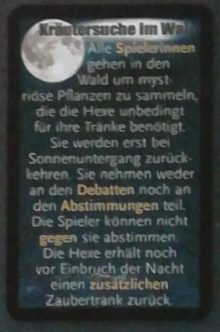
El Cuervo nunca puede señalar a un Vagabundo

Luna Nueva

¡Combina las 36 cartas de evento de Luna Nueva con los diferentes personajes para conseguir partidas más emocionantes!







Las variantes

Sin olvidar las 9 variantes junto con los 2 personajes que descubrirás en las páginas siguientes...

1 - Luz de luna
2 - Comunidad de aldeas
3 - "Pues va a ser que no es..."
4 - Pintadas en la pared
5 - Mi otro "yo"
6 - Festival de la cosecha
7 - La Peste Negra
8 - Fascinación lupina
9 - Luna Nueva

.../...

Luz de luna

Esta espeluznante atmósfera es ideal para compaginar con el resto de variantes que mostramos a continuación.

Id a algún lugar al aire libre una noche estrellada y formad un círculo alrededor del narrador. Llevad trajes de época y poned música acorde con aquellos tiempos lejanos.

En este peculiar ambiente, donde uno casi podría oír el aullido de los lobos, colocad ante cada jugador una vela encendida.

A partir de ahora, cada mañana, el narrador soplará la vela situada delante de la víctima de los Hombres Lobo, y cada tarde, después del voto, la víctima de la aldea apagará su propia vela. Esto hará que la turba quede cada vez más en penumbra, quedando solamente visibles los supervivientes, preparados para ser devorados.

Incluso se puede hacer una versión mucho más estresante para los Hombres Lobo: ellos mismos deberán ser quienes, de una manera o de otra, deban apagar la vela de su víctima. Atención, si más de una vela se apaga, no hay víctima.

Comunidad de aldeas

Cuando os juntéis muchos amigos para jugar a Los Hombres Lobo de Castronegro, se pueden crear varias aldeas.

Lo ideal es tener una habitación por aldea. Si jugáis al aire libre, es recomendable separar los grupos unos 20 metros.

Cada aldea necesita un juego completo. Es aconsejable que haya un narrador por aldea, pero se pueden sincronizar los días y las noches entre todas las aldeas.

Las partidas se desarrollan de manera normal, salvo que los jugadores pueden decidir dejar su aldea en cualquier momento, excepto durante la noche o si han sido elegidos por el resto de la aldea para ser ejecutados.

El jugador que decida cambiar de aldea, dejará la partida llevándose su carta (que mantendrá en secreto) y se integrará en otra población a su elección, siempre durante el día y aguardando a lo lejos a que el narrador autorice su ingreso en la nueva comunidad.

Para evitar un desorden demasiado grande, los narradores podrán decidir limitar el tránsito de una aldea a otra (por ejemplo, un máximo de 2 salidas por aldea). Es posible que en una aldea coincidan varios personajes iguales. Incluso es posible que los Hombres Lobo de una aldea huyan de ésta por considerarla demasiado peligrosa. En este caso los aldeanos ganarían la partida.

Atención: trasladarse demasiadas veces puede representar un riesgo adicional. Los aldeanos de la zona son a menudo bastante cerrados de mente, y un recién llegado siempre es sospechoso...

Se ha dado el caso de aldeas donde todo recién llegado ha sido sistemáticamente linchado por el tribunal popular.

"Pues va a ser que no es..."

He aquí una nueva manera de votar para designar a la víctima de un linchamiento por el tribunal popular. Es una pequeña variante que se puede usar de vez en cuando durante una partida.

Todos los aldeanos en juego se levantan. El jugador situado a la izquierda de la última víctima señala a otro jugador y defiende su inocencia. Después, este primer orador deberá permanecer de pie hasta que otro aldeano confíe en su inocencia.

El aldeano exculpado se sentará, y designará a otro integrante del pueblo como inocente,el cual a su vez se sentará y hará lo mismo. Así sucesivamente hasta que sólo quede un jugador en pie.

Este último jugador es la víctima del linchamiento popular. Por supuesto, se puede seguir debatiendo durante la votación.

Atención: en esta variante, los Hombres Lobo pueden escapar fácilmente de un justo castigo declarándose inocentes los unos a los otros. Hay que estar muy atentos a quién defiende a quién. La única manera que tienen los Aldeanos de asegurarse la muerte de un Hombre Lobo es que los dos últimos jugadores en votar lo sean.

Pintadas en la pared

Esta variante puede usarse junto con otras.

Antes de que caiga la noche, los habitantes de Castronegro tienen la costumbre de leer las pintadas anónimas que aparecen en la pequeña pared trasera del Ayuntamiento.

Cada aldeano en juego deberá escribir una frase corta en un trozo de papel y dárselo al narrador. El autor de la pintada deberá permanecer en el anonimato, pero cada uno es libre de escribir lo que quiera: sospechas, advertencias, comentarios, denuncias, halagos, declaraciones de amor... Cuando todos los mensajes hayan sido recogidos, el narrador los leerá de forma aleatoria. Los aldeanos podrán irse entonces a dormir, con el eco de estos mensajes resonando en sus cabezas.

Mi otro "yo"

a) La pequeña complicación

(De 7 a 9 jugadores. Si se desea jugar con más gente hará falta un segundo juego básico).

En esta variante cada jugador interpretará un rol principal, visible para todos. Los personajes que se utilizarán son la Vidente, el Cazador, la Bruja, Cupido, el Protector, el Anciano, el Cabeza de turco y hasta 2 Aldeanos, que se repartirán a cada jugador boca arriba (con el personaje visible).

A continuación se repartirá a cada jugador una segunda carta boca abajo, a la que llamaremos carta de alineación y que podrá ser una de las siguientes: 2 Hombres Lobo y de 5 a 7 Aldeanos en función del número de jugadores.

Cada jugador mantendrá esta última carta oculta mientras siga vivo.

Dicha carta de alineación indica al jugador el bando al que pertenece: al de los Hombres Lobo o al de los Aldeanos. El objetivo de los jugadores cuya alineación sea la de Hombre Lobo será eliminar a los jugadores de la alineación Aldeano y viceversa.

No se usarán los personajes siguientes: el Ladrón, la Niña Pequeña, el Tonto de la aldea y el Flautista.

b) La gran complicación

Prepara las mismas cartas que en el caso anterior, mézclalas y reparte dos a cada jugador boca abajo, de manera que ambas sean secretas.

Cosas que pueden ocurrir: la Bruja puede ser además Vidente, el Cazador puede ser Protector, y el Anciano puede ser Cabeza de turco.

Cuando un jugador tenga al menos una carta de Hombre Lobo, será Hombre Lobo. Si dicho jugador tiene además una carta con poder especial, puede usarlo también.

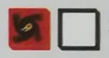
Festival de la cosecha

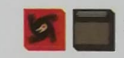
Es aconsejable añadir más Hombres Lobo de lo normal. Todos los poderes durante esta partida se verán modificados (por la ingesta excesiva de alcohol) de la siguiente manera:

- Los Hombres Lobo sólo podrán devorar a los que están al lado de uno de ellos.
- La Vidente está borracha y sus visiones son confusas: el jugador, como de costumbre, podrá preguntar por la identidad de otro jugador, pero como respuesta el narrador le dará la identidad de 3 jugadores, el jugador designado y sus 2 vecinos. Eso sí, el narrador no especificará quién es quién.
- El Cazador deberá escoger a su objetivo de entre sus dos vecinos.
- La Niña tiene trastornos del sueño: se despierta demasiado tarde para espiar a los Hombres Lobo y sólo podrá espiar a la Bruja.
- El Ladrón, si aún posee dicha carta, durante la primera noche y con la complicidad del narrador, deberá cambiar su carta por la de otro jugador a su elección. Todos los aldeanos deberán verificar su personaje a la mañana siguiente.
- El Alguacil deberá votar antes que el resto de jugadores.
- El Cabeza de turco ya no es linchado en caso de empate, sino en el lugar de uno de sus vecinos que haya sido eliminado por votación popular.
- El Tonto de la aldea no es ni más ni menos tonto de lo normal por estar borracho, nada cambia para él.
- La Bruja está perjudicada, así que solamente hace una poción (es decir, sólo podrá usar su habilidad una vez). Además, cuando lo haga, podría haberse equivocado de frasco... Después de que la Bruja haya designado a un jugador, el narrador tirará las dos partes de la caja al suelo y según caigan dirá en voz alta el resultado de la poción:

> Curado

> Curado y transformado en Aldeano Común


> Curado y transformado en Hombre Lobo


> Eliminado

- Cupido, como de costumbre, escogerá a los enamorados que, después de haberse reconocido, se dormirán de nuevo. Después designará a uno de los 2 enamorados y a otro jugador. El narrador los despierta para que se reconozcan, se hacen amantes, y se duermen de nuevo.
  De ahora en adelante:
  - si el enamorado engañado muere, no arrastrará a nadie.
  - si uno de los amantes muere, los otros 2 mueren con él.

  El enamorado engañado no puede votar contra el infiel, pero éste sí que podrá romper su promesa de amor y votar contra su pareja. Los amantes no pueden votar el uno contra el otro.
- El Protector sólo podrá protegerse a sí mismo o a uno de sus 2 vecinos.
- El Flautista sólo podrá encantar a un jugador por turno.

La Peste Negra

Para que esta variante sea interesante, sólo el narrador debe conocerla.

Por ello, hemos ocultado el texto, de tal manera que solamente se pueda leer ¡reflejado en un espejo!

◂ El narrador en ningún momento indicará que se está jugando una variante especial, y cada noche llamará a los Hombres Lobo, como si estuvieran en juego.

La primera noche, el propio narrador elegirá a la víctima de los Hombres Lobo. (¡Esta variante permite al narrador vengarse de aquellos jugadores problemáticos que normalmente le sacan de sus casillas!).

Cada víctima será revelada como víctima de los Hombres Lobo cuando, en realidad, ha perecido ¡infectado por la terrible peste negra!

El resto del día se juega de la manera habitual.

Mientras el resto de aldeanos discute acaloradamente, el narrador o algún cómplice de éste informará discretamente a la última víctima del motivo real de su muerte, y de que deberá ser él (o ella) quien indique (al narrador) quién será la siguiente víctima de los Hombres Lobo. El juego continuará de esta manera, hasta que la aldea quede deshabitada (aunque esto suele ser bastante raro).

Para ganar, los aldeanos deberán darse cuenta de que hay algo raro en esta partida.

En caso de que haya jugadores que ya hayan probado esta variante, deberán especificar claramente que se trata de la peste negra.

El espectáculo de total incomprensión por parte de los pobres aldeanos, que se acusan de manera cada vez más incoherente, resulta deliciosamente... divertido para el resto de jugadores, ¡eliminados de forma tan injusta!

En una noche larga de juego, siempre es divertido meter un pequeño brote de peste negra. El gran secreto de esta tramposa variante reside en el hecho de que ¡no hay Hombres Lobo en esta partida!

Fascinación lupina

Para mantenerse lo más a salvo posible, los Hombres Lobo desarrollaron una sorprendente habilidad para hechizar a sus víctimas, en vez de simplemente devorarlas.

Las víctimas de los Hombres Lobo ya no son eliminadas del juego, pero pierden automáticamente todos sus poderes.

Cada noche, los Hombres Lobo elegirán a la víctima de su hechizo. Entonces, el narrador tocará la cabeza del jugador elegido para hacerle saber que ha caído bajo el influjo licántropo. Por la mañana, dicho personaje se mantendrá en el anonimato.

A medida que las noches pasen, habrá cada vez más aldeanos hechizados.

Atención: si uno de los hechizados es linchado, el resto de víctimas atrapadas en el hechizo lupino también mueren. Los Hombres Lobo ganarán la partida si consiguen hechizar al penúltimo Aldeano.

Luna Nueva

Cada mañana, excepto la primera, un evento sacude la tranquilidad de la aldea de Castronegro.

Mezcla las 36 cartas y colócalas boca abajo en un mazo sobre la mesa. A partir de ese momento, cada mañana cuando la aldea despierte, el último jugador eliminado leerá en voz alta la primera carta del mazo.

El evento podrá tener un efecto:

- inmediato,
- temporal,
- o permanente.

Observaciones:

- Las primeras veces que juegues esta variante, es preferible sacar una carta de evento cada 2 o 3 mañanas.
- Un narrador experimentado puede personalizar el mazo de cartas de evento, para animar la partida a su gusto. También resulta interesante elegir ciertas cartas permanentes y aplicarlas desde el principio de la partida.

Explicación de la carta Espiritismo:

Cuando se roba una carta de evento de Espiritismo, el jugador situado a la izquierda de la última víctima se transforma en médium.

Mientras el resto de aldeanos se cogen de las manos, éste deberá leer en voz alta las preguntas que aparecen en la carta de evento.

Después, se dirigirá a la primera víctima del juego y le hará solamente una de esas preguntas.

El alma torturada de la primera víctima responderá con un "sí" o un "no".

Personajes específicos de Luna Nueva

(no se pueden jugar sin las cartas de evento)

El Guardia

Todos los aldeanos han soñado con llevar este prestigioso uniforme algún día, redoblar el tambor de la Guardia y anunciar con voz poderosa los eventos importantes en la aldea entera, como si los hubiera decidido él mismo.

Es una autoridad adicional asignada por el Alguacil a un habitante de su elección, de forma pública y representada con una carta adicional.

No puede haber una acumulación de cargos; es decir, el Alguacil no puede designarse a sí mismo.

Antes de la partida, el narrador elige un número de cartas de evento (excepto cartas de Espiritismo). Éstas serán confiadas al Guardia cuando tome posesión del título.

Cada mañana a partir del día siguiente a su nombramiento, el narrador preguntará al Guardia si tiene algo que anunciar. Si es así, leerá en voz alta una de las cartas a su elección como anuncio público.

En cualquier momento tras el anuncio de su evento y antes de la votación en la aldea, el Alguacil puede destituir al Guardia y nombrar uno nuevo.

Consejo para el narrador: no prepares más de 5 cartas si los jugadores no dominan Luna Nueva. Ten cuidado, algunas cartas son terribles...

Notas: si un Guardia es nombrado Alguacil, ha de transmitir su puesto de Guardia a otro jugador.

Si el Guardia es eliminado, será el Alguacil quien nombre a su sucesor.

Si el Alguacil es eliminado, el nuevo Alguacil puede nombrar a un nuevo Guardia o mantener al mismo.

La Gitana
(despierta durante la noche)

La hermana de Esmeralda, que era conocida simplemente como la Gitana, conocía las artes del más allá.

No necesitaba de ningún artificio ni ungüento para concentrarse. Simplemente contemplando en el cielo a la luna nueva era capaz de comunicarse con las almas de los caídos.

Al principio de la partida, el narrador coge las 5 cartas de Espiritismo de Luna Nueva y las conserva en su mano.

Cada noche, el narrador llamará a la Gitana y le preguntará si quiere usar su poder.

Si es así, el narrador leerá en voz alta las 4 preguntas de una de las cartas de Espiritismo a su elección. La Gitana validará una de las preguntas con un gesto, e indicará con gestos al narrador qué aldeano tendrá que formular la pregunta.

A la mañana siguiente, el jugador designado se convierte en médium y plantea la pregunta marcada en voz alta. Con voz sepulcral, el primer jugador eliminado contesta a la pregunta con un "Sfiiiiii" o un "Noooooo".

Luego la carta se retira del juego.

TURNOS DE JUEGO

Preparación y comienzo de la partida:

- Distribuir las cartas de personaje
- Distribuir los edificios
- Separar a la aldea en 2 grupos para el Abominable Sectario
- Preparar las cartas de la Gitana
- Preparar las cartas del Guardia
- Preparar las cartas del Comediante y las cartas del Ladrón
- Elegir al Alguacil (se puede hacer más tarde durante la partida)

Orden para llamar a los personajes (variará según cuáles estén en juego):

Personajes que despiertan la primera noche:

- el Ladrón
- el Comediante
- Cupido
- la Vidente
- el Zorro
- los enamorados
- el Juez Tartamudo (acordar la señal)
- las Dos Hermanas
- los Tres Hermanos
- el Niño Salvaje
- el Domador de Osos
- el Cuervo
- el Pirómano
- el Protector
- todos los Hombres Lobo, incluidos el Perro Lobo si ha elegido ser un Hombre Lobo, el Hombre Lobo Albino, el Infecto Padre de todos los Lobos, y el Lobo Feroz
- la Niña Pequeña puede espiar
- el Panadero abre los ojos y los cierra rápidamente
- el Infecto Padre de todos los Lobos
- el Lobo Feroz
- la Bruja
- la Gitana (puede designar un médium)
- el Flautista
- los jugadores hechizados

Cada noche:

- el Comediante
- la Vidente
- el Zorro
- el Cuervo
- el Pirómano
- el Protector
- todos los Hombres Lobo, incluidos el Perro Lobo si durante la primera noche ha elegido ser un Hombre Lobo, el Niño Salvaje si su modelo es eliminado del juego, y cualquier jugador infectado por el Infecto Padre de todos los Lobos
- la Niña Pequeña puede espiar
- el Panadero abre los ojos y los cierra rápidamente
- el Hombre Lobo Albino (una noche de cada dos)
- el Infecto Padre de todos los Lobos
- el Lobo Feroz (hasta que algún Hombre Lobo sea eliminado)
- la Bruja
- la Gitana (puede designar un médium)
- el Flautista
- los jugadores hechizados

Cada día:

- se revelan las víctimas
- el oso gruñe
- el médium (designado por la Gitana) formula la pregunta
- se debate
- se vota y se llama a la Abnegada Sirvienta
- el Ángel gana si resulta eliminado en la primera votación
- si el Juez Tartamudo lo decide así, se vota por segunda vez y de nuevo se llama a la Abnegada Sirvienta

Volver a empezar desde la sección "cada noche", etc.

Recomendamos al narrador que cuente con el primer jugador eliminado para que le ayude a dirigir la partida. Podéis utilizar una copia de la tabla anterior para no olvidaros de ningún personaje.

Ilustraciones del juego básico, Luna Nueva y del Cuervo: Alexios Tjoyas
Ilustraciones de La Aldea: Stéphane Poinsot
Ilustraciones de Personajes y diseño de la caja del Pacto: Misda & Christine Deschamps
Maquetación del reglamento: Caroline Ottavis

Damos las gracias a los cientos de personas que nos han ayudado desde el comienzo de la aventura de Los Hombres Lobo de Castronegro, en parte el siglo pasado, y que son demasiadas para poder citarlas a todas.

Distribuido en España por Asmodee Ibérica – C/ Petróleo, 24 P.I. San José de Valderas – 28918 Leganés – Madrid - www.asmodee.com

El Pacto es una creación de Philippe des Pallières y Hervé Marly, editado por « lui-même » en septiembre 2014

© septiembre 2014
mayo 2016

Contacto: infos@lui-meme.net
www.loups-garous.com

Espiritismo

La aldea organiza una sesión para invocar al espíritu de la primera víctima de los Hombres Lobo... El jugador elegido hará una de las siguientes preguntas al espíritu:

- **¿Es alguno de los Hombres Lobo un hombre?**
- **¿Es alguno de los Hombres Lobo una mujer?**
- **¿Es alguno de los dos vecinos del jugador que señalo un Hombre Lobo?**
- **¿Es el jugador al que señalo un "Aldeano"?**

El espíritu sólo podrá responder con un "sí" o "no".

Inundación

Una inundación convierte Castronegro en una aldea costera.

Las **mujeres** se refugian en la iglesia; los **hombres** en la taberna.

No hay **votos** durante el día.

La noche siguiente, los Hombres Lobo **deberán** comer en el **edificio** en el que se hayan refugiado.

Esto hace que pueda haber 2 víctimas esta noche.
Esta carta solamente se aplicará si quedan al menos 6 jugadores vivos

Pacto con el diablo

Justo después del veredicto del tribunal popular, el **acusado** puede hacer un pacto con el diablo.

En ese caso, el jugador **no es eliminado** con este voto.

Pero, ¡Atención!

Si al final de la partida el jugador está en el bando de los **vencedores**, será **excluído** de la siguiente partida.

Es el precio de hacer tratos con el diablo...

Levante

Esta mañana hay un desagradable viento castigando la aldea que hace que sus habitantes se encuentren en un pésimo estado de humor.

Los jugadores se deberán **girar dándose** la espalda y debatir **sin** mirarse.

El narrador puede invalidar el voto de cualquier jugador que incumpla esta norma.

Los jugadores **volverán** a su posición normal en el momento exacto del voto.

Fiebre del sábado noche

Esta noche, los jóvenes del pueblo se van de verbena, y no volverán hasta el **amanecer**.

Cada jugador dice su edad. La mitad de los jugadores de menor edad forman el grupo de verbeneros.

No podrán **debatir** ni **votar** esta ronda.

Los "viejos" **no podrán** votar en contra de ellos.

Además, durante la fase de los Hombres Lobo, **no** podrán ni **devorar** ni ser **devorados**.

Recolección

Las **mujeres** de la aldea han salido al bosque a recolectar las misteriosas plantas que la Bruja necesita para sus pócimas, y no regresarán hasta la puesta de sol.

No podrán **debatir** ni **votar** esta ronda.

Los hombres del pueblo **no** podrán **votar** en contra de ellas.

Además, la "Bruja" recibe una poción **extra** justo antes de que caiga la noche.

Domingo radiante

Todo el mundo se beneficia de los efectos de un sol radiante.

No ocurre **nada** en particular. Este será un turno normal, **a menos** que el narrador decida aplicar la variante "**Fascinación lupina**".

(Ver variante 8)

Espiritismo

La aldea organiza una sesión para invocar al espíritu de la primera víctima de los Hombres Lobo... El jugador elegido hará una de las siguientes preguntas al espíritu:

- **¿Ha descubierto la "Vidente" por lo menos a un Hombre Lobo?**
- **¿Están los Hombres Lobo cerca el uno del otro?**
- **¿Alguno de los Hombres Lobo lleva al menos una pieza visible de joyería?**
- **¿Soy yo un Hombre Lobo?**

El espíritu sólo podrá responder con un "sí" o "no".

Cara o cruz

Hoy, la aldea rinde **homenaje** al famoso cazador de lobos Hervé "el tuerto".

El narrador, después del veredicto del tribunal popular, decidirá la suerte del acusado lanzando una moneda al aire:

Cruz: el aldeano es absuelto, y deberá gritar: *"¡Oh, que los dioses te protejan, Hervé!"*.

Cara: el aldeano es condenado y eliminado, mientras grita: *"Oh, te veré en el infierno, Hervé!"*

San Philippe

En **memoria** del gran Philippe "el cojo" la aldea deberá elegir a un líder **carismático**.

(Ver Alguacil del juego básico)

Si la aldea dispone ya de un alguacil, éste es **despedido** por incompetente, y un **nuevo** jugador será puesto en el cargo.

El nuevo Alguacil **deberá recitar** la siguiente plegaria en agradecimiento:

"El camino de San Philippe seguiré, y a la aldea protegeré".

Milagro

La **última** víctima de los Hombre Lobo no está muerta.

Simplemente se quedó **paralizada** de miedo ante los licántropos... y eso fue lo que la salvó.

Dicho jugador se recupera y **vuelve** a la partida inmediatamente, pero como "**Aldeano**".

Ante todo educación

La aldea entera es un ejemplo de **cortesía** y buenas maneras: está **prohibido** interrumpir a otro.

Cada uno de los jugadores hablará en riguroso orden, bajo la supervisión del narrador.

Cualquier jugador que viole esta regla, **perderá** el derecho a voto esta ronda.

Día de los Santos Inocentes

Los siguientes personajes **intercambian** sus poderes:

La "**Vidente**" y la "**Bruja**"

El "**Cazador**" y la "**Niña**"

El "**Protector**" y el "**Anciano**"

Los "**Enamorados**" en este turno se **odian**, y deberán votarse entre ellos.

Durante este turno, si uno de los enamorados muere, el otro sobrevive, puesto que ya no se soportan.

Espiritismo

La aldea organiza una sesión para invocar al espíritu de la primera víctima de los Hombres Lobo... El jugador elegido hará una de las siguientes preguntas al espíritu:

- **¿Están los dos jugadores a los que señalo en el mismo bando?**
- **¿Alguno de los Hombres Lobo lleva gafas?**
- **¿Es la "Bruja" un hombre?**
- **¿Es el Alguacil un "Aldeano"?**

El espíritu sólo podrá responder con un "sí" o "no".

Fin de la cosecha

Todo el mundo está cansado debido a la cosecha.

No ocurre **nada** en particular.

Este será un turno normal, **a menos** que el narrador decida aplicar la variante "**Festival de la cosecha**".

(Ver variante 6).

Gran desconfianza

La **desconfianza** se apodera de los habitantes de la aldea. Cada jugador tendrá **2 votos** para designar a sus mejores **amigos**.

Estos votos se realizarán simultáneamente, a la señal del narrador. Cada jugador deberá señalar con **cada** una de sus manos a sus **dos** amigos.

Si uno o más jugadores no tienen **ningún** voto, serán linchados

Este evento sustituye a la ronda de votos normal.

Almuerzo de veteranos

Los veteranos de la aldea viajan al pueblo vecino para un banquete de veteranos, y no volverán hasta el **atardecer**.

Cada jugador dice su edad. La mitad de los jugadores de mayor edad forman el clan de los veteranos.

Hasta su vuelta, los jugadores **no podrán debatir ni votar**.

Los "jóvenes" **no podrán** votar en contra de ellos.

Espiritismo

La aldea organiza una sesión para invocar al espíritu de la primera víctima de los Hombres Lobo... El jugador elegido hará una de las siguientes preguntas al espíritu:

- **¿Soy yo un "Aldeano"?**
- **¿Es el Alguacil alguno de los Hombres Lobo?**
- **¿Alguno de Hombre Lobo vive en el lugar dónde estamos jugando?**
- **¿Alguno de los Hombres Lobo es fumador?**

El espíritu sólo podrá responder con un "sí" o "no".

Castigo

Con motivo de hacerle pagar por su "desaparición", el **último** jugador eliminado elige a un jugador.

Éste será eliminado, **a menos** que **dos personas** defiendan su inocencia. Para ello deberán **besar** al jugador en la mejilla.

El jugador castigado podrá, en caso de necesitarlo, **suplicar** dichos besos.

Espiritismo

La aldea organiza una sesión para invocar al espíritu de la primera víctima de los Hombres Lobo... El jugador elegido hará una de las siguientes preguntas al espíritu:

- **¿Alguno de los Hombres Lobo lleva vaqueros?**
- **¿Alguno de los Hombres Lobo lleva una prenda de vestir negra en el torso?**
- **¿Son todos los Hombres Lobo hombres?**
- **¿Son todos los Hombres Lobo mujeres?**

El espíritu sólo podrá responder con un "sí" o "no".

Partida de caza

Los hombres de la aldea han salido de caza al bosque, y no regresarán hasta el **amanecer**.

No podrán **debatir** ni **votar** esta ronda.

El resto de aldeanos **no podrán** votar en contra de ellos.

Además, durante la fase de los Hombres Lobo, no podrán **ni devorar ni ser devorados**.

Ni yo ni Lobo

Debido a la cultura supersticiosa, los aldeanos de Castronegro han decidido **no pronunciar** las palabras "**lobo**" y "**yo**" nunca más.

Cualquier jugador que viole esta regla, **perderá** su próximo voto.

Lunes deprimente

Es un triste y aburrido día.

No ocurre **nada** en particular.

Este será un turno normal, **a menos** que el narrador decida aplicar la variante "**Pues va a ser que no es...**".

(Ver variante 3).

Pesadilla

Un aldeano se te aparece en sueños, con los rasgos de un Hombre Lobo.

Inmediatamente todos los aldeanos despiertan, y sin mediar palabra, empezando por el jugador situado a la izquierda de la **última** víctima, cada jugador **deberá** acusar a un aldeano.

El aldeano con más votos, será **eliminado**.

Este evento sustituye al voto diano.

El pequeño granuja

El jugador más **joven** de la partida será el "pequeño granuja", quién abandonará la aldea en busca de **ayuda**.

El pequeño granuja deberá abandonar la zona de juego y no podrá debatir ni votar. Tampoco podrá ser devorado.

El jugador **volverá** a la mañana siguiente, retomará su sitio, pero su voto valdrá el **triple**.

Por supuesto el resto de jugadores pueden informarle de todo lo sucedido anteriormente.

Ataque fallido

La siguiente noche, si los Hombres Lobo eligen a un "**Aldeano**", éste no será eliminado, sino que se **transformará** en un "Hombre Lobo".

El narrador cambiará su carta y se lo hará saber discretamente.

Por otro lado, la víctima sobrevive y el **primer** Hombre Lobo por su izquierda es eliminado.

Si los Hombres Lobo no se ponen de acuerdo, esta noche no habrá víctima.

Insatisfacción

Contrariados por los **desastrosos** resultados, los aldeanos han decidido saciar su sed de justicia.

Si el **siguiente** jugador linchado **no** es un Hombre Lobo, la aldea, humillada, volverá a votar una **segunda** vez.

Este voto será **inmediato** y sin debate previo, con el único objetivo de eliminar a un segundo sospechoso.

Influencias

El siguiente voto se realizará en **orden**.

El último jugador eliminado elige al primer jugador en votar.

El primer "votante" elige a otro jugador, **señalándole** con el dedo.

El jugador de su izquierda procederá de **igual** manera, y así hasta que todos hayan votado.

El resultado del voto se resuelve de manera habitual.

Luna "casi" llena

La próxima noche, los "**Hombres Lobo**" se transformarán en "**Videntes**".

Cada uno de ellos despertará *(por turnos)* para **preguntar acerca** de un jugador.

El "**Cazador**", la "**Bruja**" y la "**Vidente**" se volverán "**Hombres Lobo**".

Se despertarán a la vez y **atacarán** a un jugador durante la noche..

A la mañana siguiente todo vuelve a la normalidad.

Entusiasmo

Enardecidos por los **buenos resultados** obtenidos, los aldeanos han decidido dar rienda suelta a su sed de justicia.

Si el **siguiente** jugador linchado es un **Hombre Lobo**, la aldea, enfervorecida, volverá a votar una **segunda** vez.

Este voto será **inmediato** y sin debate previo, con el único objetivo de eliminar a un segundo sospechoso.

Posesión

Avisado por el narrador con un discreto toque, el próximo jugador **elegido** por los Hombres Lobo **abre** los ojos.

*Los Hombres Lobos **mantienen** también los ojos abiertos.*

El jugador se **transformará** en un Hombre Lobo, y **elegirá** a 1 de los antiguos Hombres Lobo, el cual será inmediatamente **eliminado**.

Sonambulismo

La "**Vidente**" se ha vuelto sonámbula.

Desde este momento hasta el final de la partida, el narrador anunciará la **identidad** del jugador por el que la vidente pregunta en **voz alta**.

Sin embargo el resto no sabrá **de quién** se trata.

Toque mortal

A partir de ahora y hasta el final de la partida, en vez ser señalada, la víctima del ataque de los Hombres Lobo **deberá** ser **tocada** por uno de ellos.

En caso contrario, no habrá víctima ésa noche.

Verdugo

Para mantener sus manos limpias, los aldeanos **eligen** a alguien como **verdugo**.

Desde este momento y hasta el final de la partida, la **identidad** de las víctimas linchadas solamente será conocida por el verdugo; **no** se harán **públicas** las cartas de los jugadores linchados.

El verdugo es libre de revelar la identidad secreta de las víctimas. Si él verdugo muere, el designa a su sucesor.

Enterramiento

Una vez que los Hombres Lobo están saciados, **entierran** los restos de su víctima.

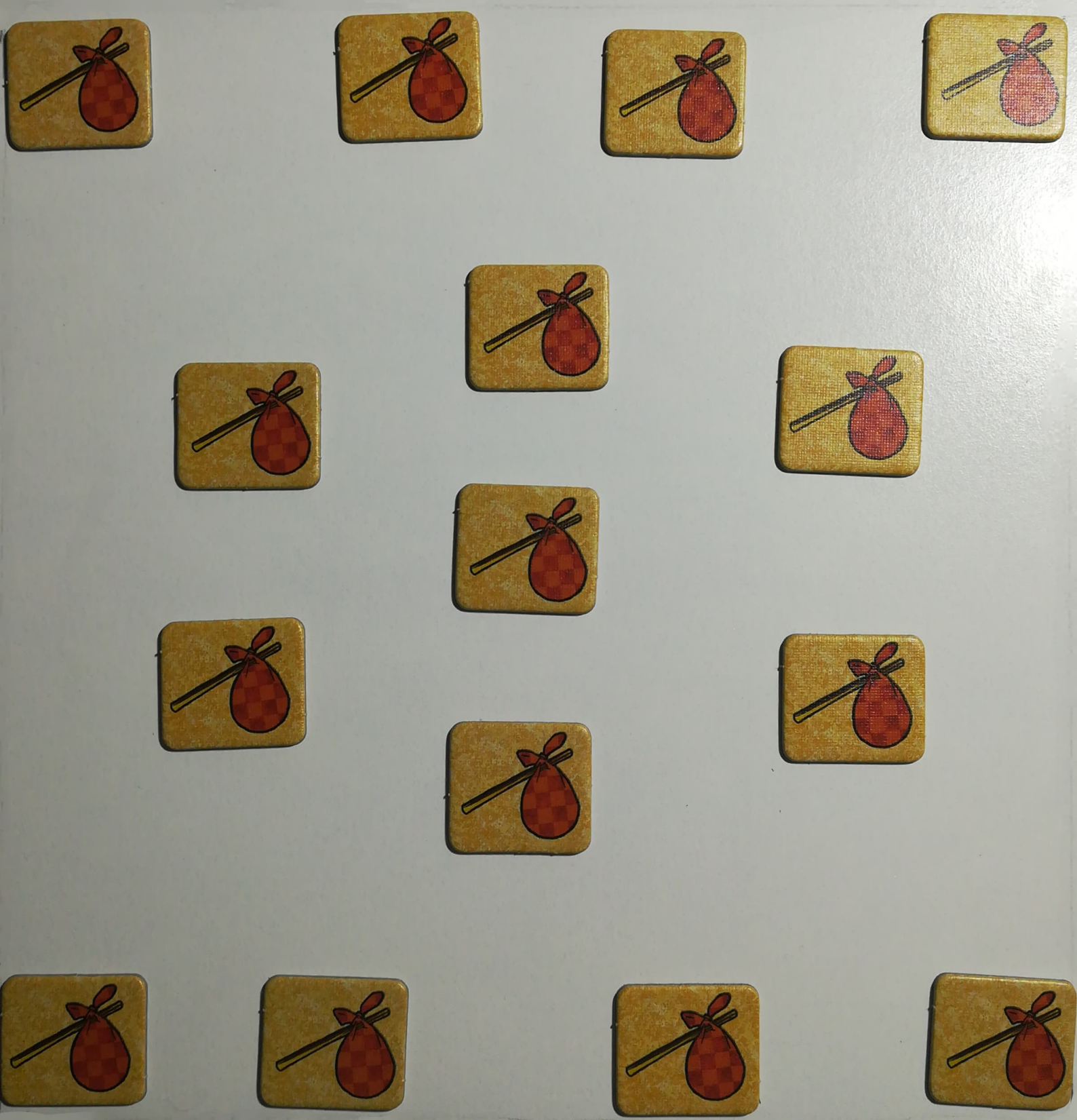
A partir de ahora y hasta el final de la partida, la **identidad** de las víctimas de los ataques de los Hombres Lobo **no** será **revelada**.

Agente doble

Mientras la aldea duerme, el **primer** jugador eliminado señala a un jugador que no sea "Hombre Lobo", el cual **abrirá** los ojos.

El narrador le **indicará** quiénes son los Hombres Lobo", de los cuales se volverá un **aliado** secreto.

El aliado de los Hombres Lobo sigue siendo un aldeano: no se despierta por las noches, pero compartirá la victoria con los licántropos.

MMIX

H.M